

Hidden People

Dans la roche vit toute une activité organique et magique.

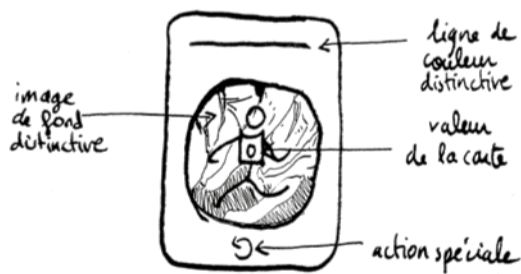
Il y a au Nord une île où l'horizon se courbe sous les montagnes, un paysage minéral où les pierres sont vivantes, elles s'agitent des êtres qui l'habitent. Des êtres mystérieux, qui ne se donnent pas à voir aisément.

Sans le savoir, peut-être avez-vous déjà rencontré un de ses individus qui peuplent en silence nos paysages et nos jardins. Comme nous, peut-être avez-vous eu l'occasion de constater - ou même de déplorer - leurs mœurs étranges, ainsi que ce curieux jeu auquel ils s'adonnent.

Un étrange jeu composé de cartes et de pierres. Nous les avons observés jouer, et pour ceux qui n'en ont pas eu la chance, nous vous proposons ici une

version quelque peu modifiée de ce jeu. Nous avons dû en extraire les éléments qui nous ont semblé inappropriés, pour nous les hommes, quand bien même ils peuvent paraître communs pour ces impénétrables personnages. Nous avons rebaptisé ce jeu "Hidden People" pour rendre hommage à cette activité secrète mais réelle, qui s'anime dans notre dos sans se soucier de nous le faire savoir.

Introduction



Le jeu est prévu pour 2 à 6 joueurs, et comprend 6 paquets de 13 cartes chacun, ainsi que 6 petites pierres. Chaque paquet est reconnaissable sur le recto, par une petite ligne de couleur en haut de la carte et par l'image de fond. Ces deux signes n'ont pas d'influence sur le reste de la partie.

Sur chacune des cartes figure un personnage, avec sur son maillot une valeur qui peut varier entre -1 et 12, ou encore (=+) ou (= -). Certaines cartes ont également un effet spécial, représenté par un symbole en dessous du personnage.

Préparation



* Avant de commencer une partie, veillez à bien séparer les 6 paquets du jeu à l'aide des bandes de couleurs ou de l'image sur le recto de chaque carte.

* Choisissez ensuite pour la partie autant de paquets et de pierres que vous compterez de joueurs.

* Réunissez les paquets choisis en un seul grand paquet et mélangez-le, puis distribuez 4 cartes faces cachées à chaque joueur.

* Placez enfin une première carte face visible qui formera la défausse, le reste du paquet constituera la pioche.

Déroulement du jeu

Chaque joueur dispose de 4 cartes faces cachées devant lui. Au début de la partie, chacun peut regarder deux cartes de son jeu, sans les montrer aux autres. Chaque joueur joue ensuite chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque la dernière carte de la pioche a été jouée, tous les joueurs dévoilent leurs jeux et calculent la somme de leurs cartes. Le joueur avec le moins de points remporte la partie.

Déroulement du tour

Au début de son tour, le joueur peut choisir entre piocher la première carte de la pioche qu'il regarde sans la montrer aux autres joueurs, ou récupérer la carte posée au sommet de la défausse.

Après avoir pris connaissance de la carte, le joueur peut choisir entre la défausser immédiatement, ou la placer dans son jeu face cachée, à la place d'une autre de ses cartes, laquelle devra être défaussée.

Dans chacune des deux options le joueur doit défausser une carte, en la posant face visible sur le sommet de la défausse. Si la carte en question a un effet spécial, le joueur peut choisir d'inhiber cet effet. Les effets des cartes ne sont utilisables qu'au moment de la défausse.

Le joueur termine alors son tour.

Les pierres

Certaines cartes permettent de déplacer une pierre.

Les pierres peuvent être posées sur une carte d'un joueur, sur la défausse, ou en dehors du jeu. N'importe quelle pierre ayant été sélectionnée pour la partie peut être déplacée, y compris celles ayant déjà été posées sur une carte ou sur la défausse.

Lorsqu'une pierre est jouée sur la carte d'un joueur, la carte ne peut plus être lue, défaussée ou déplacée. Cet effet sur la carte prend fin lorsque la pierre est à nouveau déplacée.

Lorsqu'une pierre est posée sur la défausse, elle empêche tous les joueurs d'y retirer une carte au début de leur tour. Les joueurs continuent néanmoins de défausser leur cartes au sommet de la défausse, sous la pierre.

Lorsqu'une pierre est posée en dehors du jeu, elle n'affecte aucune carte. La pierre peut toujours être déplacée ultérieurement.

Il n'est pas possible de poser plus d'une pierre sur le jeu d'un même joueur. À la fin de la partie, si un joueur a une pierre dans son jeu, il doit ajouter 1 au décompte de ses points. La carte du joueur n'est pas affectée par une pierre sur la défausse.

Valeurs spéciales

Certaines cartes ont des valeurs spéciales sur le maillot du personnage, au lieu d'un nombre.

=-

À la fin de la partie, lors du décompte des points, cette carte est égale à la carte la plus basse du jeu du joueur qui la détient.

=+

À la fin de la partie, lors du décompte des points, cette carte est égale à la carte la plus haute du jeu du joueur qui la détient.

-1

À la fin de la partie, lors du décompte des points, cette carte soustrait 1 au total des points du joueur qui la détient.

Actions spéciales

Certaines cartes ont un effet spécial, représenté au bas de la carte, et utilisable quand la carte est défaussée.

👁️ → 🃏 Oeil

Le joueur regarde, sans la montrer aux autres, une carte dans son jeu ou dans celui d'un autre joueur, ou la première carte de la pioche. Une carte sur laquelle est posée une pierre ne peut être consultée.

🔄 Rejouer

Le joueur joue un nouveau tour immédiatement

👤 ↔ 👤 Échange

Le joueur échange une de ses cartes avec celle d'un autre joueur, ou celle d'un joueur avec celle d'un autre joueur. Il ne peut regarder aucune des cartes ni les montrer aux autres joueurs. Une carte sur laquelle est posée une pierre ne peut être échangée.



www.martiansparlor.com

👉 → 🃏 Piene

Le joueur déplace une pierre. Il peut la poser sur une carte de son choix, sur la défausse ou en dehors de la partie. Il n'est pas possible de poser plus d'une pierre sur le jeu d'un même joueur.

🔄 Mélange

Le joueur inverse la position de deux cartes dans son jeu ou dans le jeu d'un autre joueur. Une carte sur laquelle est posée une pierre ne peut être mélangée.

🗑️ Défausse

Le joueur défausse une de ses cartes ou celle d'un autre joueur, et la remplace par une carte de la pioche face cachée sans la regarder. Une fois l'opération effectuée, le joueur peut utiliser l'effet de la nouvelle carte défaussée, comme si elle avait été la sienne. Une carte sur laquelle est posée une pierre ne peut être défaussée.

👁️ L'éclair

Le joueur désigne le jeu d'un autre joueur, ou le sien, pour ensuite le révéler publiquement. Le joueur dont le jeu a été dévoilé doit ensuite masquer les cartes à nouveau, dans le même ordre. Une carte sur laquelle est posée une pierre ne peut être révélée.

👁️ La Voyante

Le joueur pioche autant de cartes dans la pioche qu'il y a de joueurs dans la partie, les regarde sans les montrer aux autres joueurs, puis les replace dans la même ordre dans la pioche.

👁️ Le stratège

Le joueur pioche trois cartes sans les montrer aux autres joueurs, place celle de son choix sur la défausse sans utiliser son effet, en remet une autre de son choix sur la pioche face cachée, puis joue la dernière normalement, comme si elle avait été piochée au début de son tour.

👁️ Le fonojeu

Le joueur récupère une carte de son choix dans tout le paquet de la défausse et la joue normalement, comme si elle avait été piochée au début de son tour. Le fonojeu prend effet même si une pierre est placée sur la défausse.

🔄 Le troc

Le joueur désigne une carte qu'il souhaite dans le jeu d'un autre joueur. Ce deuxième joueur devra ensuite en faire de même, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur désigne une carte dans le jeu du joueur ayant défaussé la carte troc. Un joueur ayant déjà été désigné pour cet échange ne peut pas l'être une deuxième fois. Tous les joueurs ayant désigné une carte la placent dans leur jeu face cachée sans la regarder, à la place de celle qui vient de leur être retirée. Une carte sur laquelle est posée une pierre ne peut être désignée.

👁️ Le poutilleux

Contrairement aux autres cartes, le poutilleux prend effet tant que la carte est visible au sommet de la défausse, et son effet est obligatoire. Au début de son tour, si le poutilleux est visible sur la pile de défausse, le joueur doit ramener le poutilleux et la place dans son jeu. Si la carte alors défaussée a un effet, le joueur peut l'utiliser et terminer son tour.

Le poutilleux peut être défaussé de la même manière que les autres cartes, obligeant le joueur suivant à la ramasser. Si le poutilleux est visible sur la pile de défausse, mais qu'une pierre y est posée, le joueur doit piocher dans la pioche et le poutilleux sera recouvert par la prochaine carte défaussée.

Entendu et relayé par

Claire Naugam
Nicole Bernon
Colin Thil
Julie Chane-Hive